
KOEI®
PlayStation
戦国兵法書
信長の野望®
全·国·版

人間五十年
下天の内をくらぶれば
夢幻のごとくなり
一度生を受け
滅せぬ者の有るべきか



はじめに

今回お届けする『信長の野望 全・国・版』は、戦国時代をテーマにしたシミュレーションゲームです。ますます進化する『信長の野望』シリーズ、その原点がここにあります。シンプルにして奥が深い、『信長の野望 全・国・版』をどうぞお楽しみください。

—— シブサワ・コウ

目次 CONTENTS





安土城図
安土城は、織田信長によって、天正４年（1576）から４年がかりで琵琶湖畔の安土山に築き上げられた。５層７階を誇る壮麗な天主だったが、天正10年（1582）には、本能寺の変に伴う混乱で焼け落ちてしまった。
この絵は、のちの明治29年（1896）に描かれたものである。

1P　織田信長画像（長興寺蔵）
2～3P　安土城図（大阪城天守閣蔵）

作曲者
菅野 よう子

本文デザイン
大岡 喜直（Gorilla）
相京 厚史（Gorilla）

ゲームの概要

プレイヤーの目標

時は戦国の世。多くの大名たちが天下を統一しようと、各地で抗争を繰り広げている時代です。そこであなたは、織田信長や武田信玄などの戦国大名の１人となり、天下の統一を目標にゲームを進めます。どのシナリオでもこの目標は変わりません。天下統一をめざして、自分の国を広げていきましょう。

国を豊かにする



天下を統一するには、まず国力の充実が必要です。町の価値を上げ、石高を増やします。これらを増やすことによって、国の収入が増えていきます。また、民の忠誠度や財力を上げることによっても国の収入が増えていきます。

軍備を強化する

国の収入が増えたら軍備を強化します。まず、兵士数を増やします。さらに、戦争に役立つ兵士にするために、訓練したり武装を整えていきます。

戦争を仕掛ける

軍備を強化したら、他国に戦争を仕掛けます。攻め込めるのは自国に隣接している国だけです。他国に戦争を仕掛ける前に、隣国の様子を確認して、各国の内情を把握しておきます。また、攻め込んだあとの備えとして、自国にある程度の兵糧と兵を残しておくことが必要です。



外交を行う

複数の国を支配するころには、まわりの国も強くなってきています。そんなときは外交交渉を行い、他国との友好関係を築くことも重要です。友好関係を築くと、他国から攻め込まれにくくなります。また、他国に策略を仕掛け、国力を低下させるのも有効な戦略です。



天下を統一する

このように、国力の充実、軍備の強化、他国との戦争を繰り返し、自分の領土を広げていきます。全国を自分の領土にすると、天下を統一したことになります。天下統一をめざし、がんばってください。

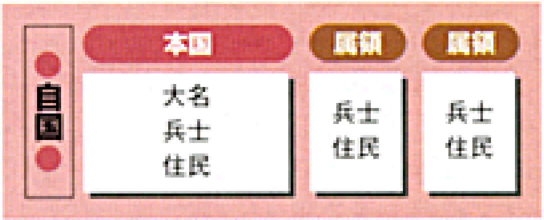
ゲームの勝敗

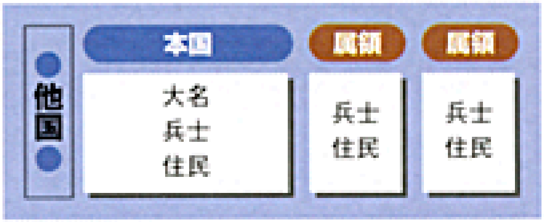
日本全国（シナリオ１では17カ国、シナリオ２～５では50カ国）を自分の国にすると天下統一となり、ゲームに勝利したことになります。担当する大名が戦争で死亡するか、「健康」の値が下がって病気で死亡すると、ゲームオーバーになります。

ゲーム世界の国・人

自国と他国

プレイヤーの大名が治めている国を「自国」、それ以外の国を「他国」と呼びます。また「自国」・「他国」ともに、大名がいる国を「本国」、大名の支配下にある国を「属領」と呼びます。

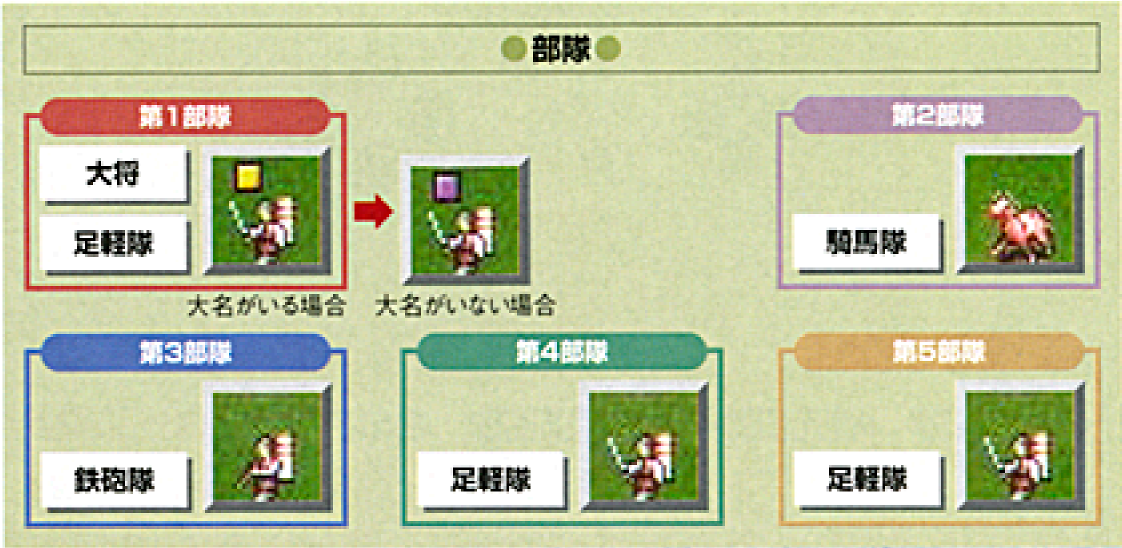




住民と兵士

すべての国には「住民」と「兵士」がいます。「住民」は秋になると、国に金・兵糧を納めます。住民の忠誠度（民忠）が低いと、「一揆」が発生することがあります。

「兵士」には、秋になると金・兵糧を給付します。秋に金・兵糧が足りないと「兵士」が減ります。また、兵士の忠誠度（兵忠）が低いと、「謀叛」が発生することがあります。「兵士」は「戦争」が起きると「部隊」になります。「部隊」は鉄砲兵が最も強く、次いで騎馬兵、足軽兵の順に弱くなります。



ゲームを始める前に

コントローラの使い方

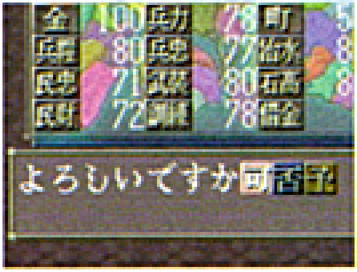
本ゲームは、コントローラで操作します。本体のコントローラ端子１にコントローラを接続してください。

各ボタンの機能



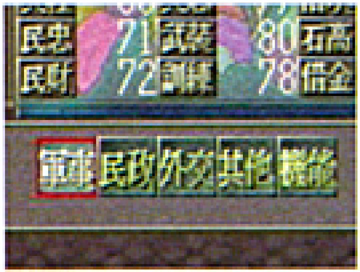
項目の選択・決定

方向キーの上下左右でカーソルを動かして、項目を選びます。○ボタンを押すと決定です。
［可］［否］［予］が表示された場合は、どれかを選んで○ボタンを押します。［可］は決定、［否］はキャンセル、［予］はコマンドを出した結果の予測値です。



戦略画面でのコマンド入力

戦略画面（→P.24）では、国ごとにコマンド入力します。実行する戦略コマンドを選びます。
コマンド入力をせずにその季節を終えるときは、×ボタンを押します。



数値の入力

方向キーの左右でカーソルを動かして、数値のケタを選びます。方向キーの上下で数値を上下させます。○ボタンを押すと決定です。
※カーソルが一番左にあるときに、方向キーの左を押すと入力できる最大値を、もう一度左を押すと最小値を表示します。

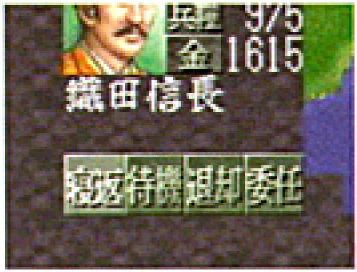


部隊の編成



①兵士を減らす部隊を選び、兵士の比率を入力します。
②兵士を増やす部隊を選び、兵士の比率を入力します。
③100%すべてを振り分けると「よろしいですか」と表示されます。［可］を選ぶと編成は終了し、戦略画面に戻ります。

戦争画面でのコマンド入力



戦争画面（→P.37）では、部隊ごとにコマンドを入力します。敵部隊のいるマスを選ぶと、その部隊を攻撃します。敵部隊のいないマスを選ぶと、そのマスへ移動します。
Ｌ１またはＲ１ボタンを押すと、戦争のコマンドが表示されます。実行する戦争コマンドを選びます。
×ボタンを押すと、待機になります。

ゲームのセット

①「信長の野望　全・国・版」ディスクをセットします。

②本体のメモリーカード差込口にメモリーカードをセットします。メモリーカードは「信長の野望　全・国・版」のゲームデータをセーブするのに必要です。

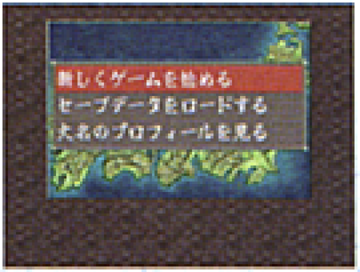
③本体の電源ボタンを押します。オープニングが始まります。



④オープニングが終了すると、タイトル画面が表示されます。オープニング中にスタートボタンを押すと、オープニングが終了します。

⑤タイトル画面でスタートボタンを押します。

⑥メニューが表示されます。



「新しくゲームを始める」を選ぶと、新しくゲームが始まります。

「セーブデータをロードする」を選ぶと、以前セーブしたデータをロードして再開します。

「大名のプロフィールを見る」を選ぶと、各大名の紹介を見られます。大名の登場するシナリオ・国を選びます。

新しくゲームを始める

①「新しくゲームを始める」を選び、プレイするシナリオを５つの中から選びます。

【５つのシナリオ】 POINT

シナリオ１　「列強争覇の章」東海・近畿の17カ国を舞台とし、1560年に始まります。
シナリオ２　「群雄割拠の章」全国50カ国を舞台とし、1560年に始まります。
シナリオ３　「風雲大志の章」全国50カ国を舞台とし、1571年に始まります。
シナリオ４　「覇王夢幻の章」全国50カ国を舞台とし、1582年に始まります。
シナリオ５　「天下統一の章」全国50カ国を舞台とし、1600年に始まります。



②他国の戦闘（コンピュータどうしの戦い）を見るかどうか決めます。見るときは［可］、見ないときは［否］を選びます。

③方言モードにするかどうかを決めます。メッセージには方言と標準語があり、方言モードにすると、画面に表示されるメッセージが方言になります。メッセージを方言にするときは［可］、標準語にするときは［否］を選びます。

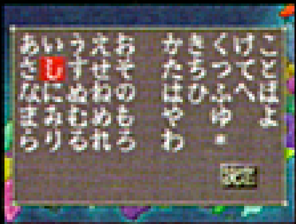
④プレイする人数を決めます。８人までプレイできます（シナリオ５は２人まで）。０を選ぶと、コンピュータがプレイするデモプレイを見られます。

⑤担当する国を決めます。
国にカーソルをあわせて○ボタンを押すと、国名と大名の名前が表示されます。その大名でよければ［可］、決め直すときは［否］を選びます。
⑥大名の名前を変えるかどうかを決めます。

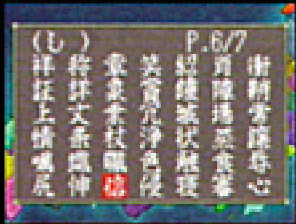


【名前の変え方】 POINT

(1)入力したい漢字の音読みの１文字目を、50音表の中から選びます。たとえば「信」（しん）を入力したい場合は、「し」を選びます。

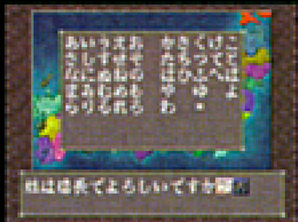


(2)その音で始まる漢字の一覧表が表示されます。一覧表が２ページ以上あるときは、Ｌ１またはＲ１ボタンで表示を切り替えます。



(3)漢字を選びます。姓は３文字まで入力できます。入力した文字を消すには、×ボタンを押します。

(4) ３文字入力するか［決定］を選ぶと、「姓は○○でよろしいですか」と表示されます。［可］を選びます。



(5)名前（２文字まで）も同様に入力します。

⑦大名のデータ（→P.50）を決めます。大名のデータには、健康・野心・運・魅力・知力の５項目があります。ここで決定できる各データの最高値は109です。

【大名データの決め方】 POINT

どれかボタンを押し「健康」のルーレットを止めます。「野心」「運」「魅力」「知力」を同様に決めます。最後に「これでよろしいですか」と表示されます。よければ［可］を選び、決め直すときは［否］を選びます。



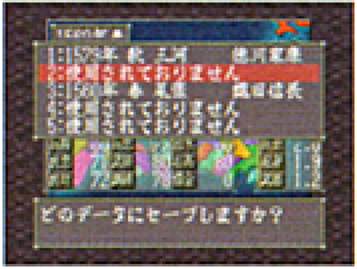
⑧入力した内容を確認します。［可］を選ぶと、担当する大名が決まります。［否］を選ぶと、担当する国から決め直します。
⑨コンピュータの強さを決めます。強さは１～５の５段階で、数字が大きいほど強くなります。
⑩入力した内容でよいかどうかを確認します。［可］を選ぶと、ゲームが始まります。［否］を選ぶと、メニューに戻ります。



「セーブ・ロード・終了」

セーブ（保存）

プレイ中のデータをセーブ（保存）します。機能コマンドの［中断］で［セーブ］（→P.34）を選びます。セーブには、メモリーカード（別売り）が必要です。メモリーカード１枚につき15のデータをセーブできます。ゲームデータのセーブは、１つのデータにつきメモリーカードを１ブロック使用します。



ロード（再開）

セーブしたデータをロード（再開）します。
メニューから「セーブデータをロードする」を選び、ロードしたいデータを選ぶとゲームが始まります。
プレイ中にデータをロードするときは、機能コマンドの［中断］で［ロード］（→P.34）を選び、ロードしたいデータを選びます。



終了

機能コマンドの［中断］で［終了］（→P.34）を選びます。

天下統一を夢見て



わしは尾張の織田信長。皆もよく知っておろう。わしは天下統一の達成を目前にして光秀の謀叛の前に夢やぶれてしまったが、今回は皆に天下統一の野望を果たしてもらいたい。そこで、わしの知っている攻略のポイントを教えて進ぜよう。このポイントさえ押さえれば天下統一もそんなに難しいことではないはずじゃ。この攻略法で皆が天下統一できれば、わしの手で統一したも同然。しっかりとがんばるのじゃぞ。

富国の巻



■信長旗揚げす!

さあ、天下統一の始まりじゃ。まずは国力のチェックじゃな。今の国力では他国を攻めるどころか、攻められたらひとたまりもない。ともかく国力の充実を図るのが最優先課題じゃ。

はじめに行うことは？

まずは国力の充実、特に兵糧を蓄えよう。兵糧は戦争のときに必要になるだけでなく、人に施して忠誠度を上げたり、商人に売って金に替えることもできる。

年貢率を変更する



はじめはなんといっても年貢率の変更じゃ。民の悲しむ顔は見たくないがここは心を鬼にして年貢率をアップするのじゃ。

年貢率のアップは秋までに

毎年秋に年貢を徴収するので、年貢率は夏までに上げておこう。ただし年貢率が50%を超えると一揆が起こりやすくなるので気をつけて。

民への施しも忘れずに



年貢率を上げたら民忠が下がっているはずじゃ。民忠を上げるため兵糧や金を施そう。民を大切にするのが真の大名じゃぞ。

民忠で収入も変わる

民忠を上げると、一揆が起こりにくいだけでなく、年貢の徴収量も大きく増える。また施しは、一度にたくさん施すほど効果が高い。

開墾と治水で開発しよう



年貢率を上げたら、開墾と治水だ。開墾をすると治水度が下がる。つねにセットで開発するように心がけることじゃ。

春に治水、夏に開墾

年貢の徴収は秋、台風は夏に起こる。少しでも収穫量を増やし、台風から国を守るために「春に治水、夏に開墾」をするのが理想だ。

相場を読む

兵糧や借金には相場がある。同じ量の兵糧を売っても、相場が違えば、額が倍以上違うことも。

商人を上手に使う



兵糧に余裕ができたら、商人に売って金に替えよう。金は何かと必要になるのでな。商人とは上手につき合うことじゃ。

■富国政策完了



内政のポイント

内政では次のことに気をつけるのじゃ。

①年貢率は50％を超えない程度に上げる
②コマンドは季節を考えて出す
③民にはまとめて施しておく
④金を得るために商人を使う

強兵の巻

■兵士数を増やす



国力もかなりアップしたであろう。それでは、そろそろ戦争の準備にかかるとしよう。まずは兵力の増強じゃ。兵士がいなくては戦にならんからのう。他国に攻め込んでも自国を守れるくらいの兵力は必要じゃな。

兵忠に気をつけて

兵士を雇うと、兵忠や訓練度、武装度などが下がる。兵忠が低いと戦争時に寝返られるだけでなく、謀叛も起こることがある。

部隊を編成する



部隊の編成も大事なことじゃ。大名の率いる第１部隊には兵力を多く割り振ろう。序盤から他国に攻め込まれる危険のある国は、編成も早めにすることじゃ。

兵力は集中させて

兵力は集中しているほど効果がある。足軽隊の第４・第５部隊は、必要な場合以外０％でもいいだろう。攻撃力の高い騎馬隊・鉄砲隊に兵力を集中しよう。

訓練して強力な兵士に

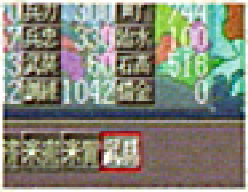


兵士数が増えたら、次は訓練をするのじゃ。そのままでは、烏合の衆じゃからな。訓練をしてこそ、一人前の兵士になれるのじゃ。

訓練はこまめに

金や兵糧がないなどで、何もコマンドを出せなくなるときがある。こんなときこそ訓練をしよう。

武装度を上げる



訓練度がある程度上がったら、仕上げは武装度のアップじゃ。ただし、武装度に金をかけるのは、他に金をかけることがなくなってからでもいいぞ。

武装度よりは訓練を

武装度を上げるよりも、訓練度や兵忠を上げたほうが効果は高い。武装度を上げるのは、他にすることがなくなってからでいい。

■屈強な軍団が今誕生した



軍事のポイント

軍事では次のことに気をつけるのじゃ。

①編成では第1部隊を多めに
②兵忠を下げすぎない
③訓練はこまめに行う
④武装度よりは兵忠・訓練を優先する

戦争にはどれくらいの兵が必要？

攻め込むときにどれくらいの兵が必要かは難しい問題じゃな。自国と相手国の大名の能力差や兵士の能力差、コンピュータの強さによっても変わるからのう。まあざっと見積もって、相手国の2～3倍の兵力は必要じゃろうな。攻め込んで勝利しても、すぐに他の国から攻め込まれては元も子もないのでな。

戦争の前にまず情報



いよいよ戦争じゃ。だが他国の状況を把握してからでも遅くないぞ。攻め込む国はもちろん、その周辺国の状況もよく見ておくことじゃ。

兵力は占領後の守備も考慮して

ただ戦争に勝つだけなら、相手と同じ兵力でも勝つことはできる。だが、勝利後に占領することを考えて、多めの兵力で攻め込もう。

部隊の配置が命運を分ける



さて、部隊の配置じゃ。もうここから戦争が始まっていると言ってよいであろう。戦争時の標的は第１部隊と城。また、部隊の移動順もよく考えて配置することじゃ。動きたいのに動けないなんてことのないようにな。

地形を活かそう



戦争が始まったな。戦争では第１部隊の全滅か城の占拠を考えることじゃ。城を占拠すると相手の兵忠が大きく下がり、戦力が大きくダウンするぞ。

有利に戦闘を進める

地形には有利不利があり、平地＜山地＜城の順に攻撃・防御とも有利になる。できるだけ有利な地形の上で戦闘しよう。

配置での注意

部隊は第１部隊から２…５部隊の順に移動する。まちがっても、第５部隊を先頭に置くようなことはしないように。

狙うは敵の第1部隊



敵には多くの部隊がおるが、すべての部隊をやっつけようとはしとらんか？　狙う相手は第1部隊だけでよい。第1部隊が全滅すれば戦争は勝利じゃ。

戦争後のことも考えて

第１部隊を全滅させて戦争に勝つと、相手の２～５部隊は自分の兵力となる。できるだけ、相手の兵力を残すような戦闘を心がけよう。

■敵部隊せん滅!



戦争のポイント

①攻撃する周辺の国の状況をよく見てから攻める
②部隊の配置を考える
③有利な地形で戦闘をする
④狙うのは敵の第１部隊のみ

天下統一を夢見て

敵部隊に攻め込まれた!

天下統一までの長い道のり。敵部隊に攻め込まれることもあるだろう。
敵に攻め込まれたら、次のようにして守りきるのじゃよ。

城を守ろう



城は最も防御度が高い。城にいれば、相手が少しくらい強くても跳ね返してくれるだろう。

ひたすら逃げの一手



もし戦争中の国に回廊型の地形があったら、ぐるぐると回って、時間切れを狙おう。

第1部隊を返り討ち



相手の第１部隊が少なそうなら、出現しそうなポイントに部隊を配置し返り討ちを狙おう。

謀の巻

不戦もまた戦略

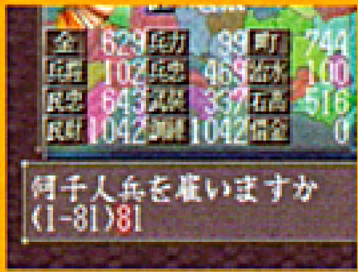


戦争に勝ったはよいが、隣に強大な国が立ちはだかっておるな。こんなときは不戦同盟を結ぶのも一案じゃぞ。戦うばかりが戦略ではないからな。

どんなときに外交する?

周りの国が強く、自国が攻め込まれそうなときは、同盟を結ぼう。金を消費するが、攻め込まれるよりはましだ。

兵力を集中せよ



同盟を結んで、相手は油断しておるな。この隙に国力を蓄え、兵力を増大させることじゃ。いくら同盟を結んでいるといっても、今は戦国の世。何が起きても不思議はないからな。

忍者を雇い一発逆転



相手もなかなか強く、攻めあぐねているな。そんなときは、忍者を雇って相手の国力を下げてみるのも手じゃな。思いのほか効果があるかもしれんぞ。

殿、成功ですぞ

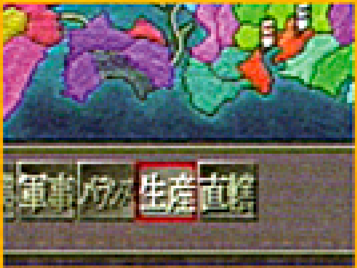


がははっ。敵兵の忠誠度が下がっておる。今攻め込めば、多くの兵士がこちらに寝返ってくるじゃろうな。
いざ、出陣じゃ。

忍者はどんなことができる

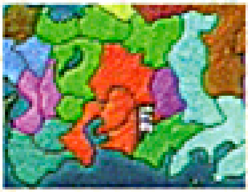
忍者は、相手の忠誠度を下げたり、堤防破壊、暗殺、放火ができる。戦争前に相手の兵忠や兵糧を下げると効果的だ。

生産国をつくれ!



敵国に接していない国、それが生産国じゃ。生産国には多くの兵はいらぬ。生産国は金・兵糧を増やすのに絶好の地なのじゃ。他国に攻め入るときも、生産国ができるように考えることが必要じゃな。

周辺の4国を自国にすると…



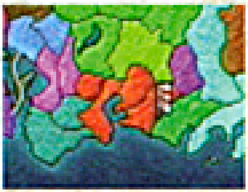
尾張は敵国と接していない生産国になったな。もう敵には攻め込まれないぞ。ここから、最前線に金や兵糧を輸送するのじゃ。

生産国を増やそう



なるべく、生産国をつくりながら、領土を広げていくのが賢い方法じゃ。ただ、攻めるばかりでは天下は遠いぞ。

同じく4国を自国にしても…

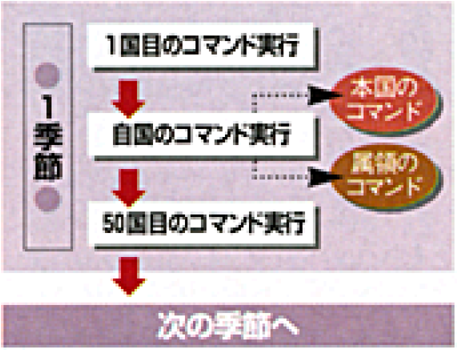


領土をまっすぐに広げても、接する敵国が多くなるばかり。どの国にも多くの兵力が必要になってしまうぞ。

戦略を練る

戦略の進め方

大名がコマンド（命令）を出すことを「戦略」と呼びます。戦略では、季節ごとにコマンドを出す順番が回ってきます。１国につき１つコマンドを出せます。コマンドを出す順番が全部の国に回ると、１季節が経過します。



戦略画面

戦略画面では、戦略コマンドを出したり、国データを見たりします。



①年・季節
1年は四季に分かれ、春から始まる。

②国データ
現在コマンドを出せる国のデータ（国データ→P.46）。

③相場
各相場は、商人との取引に影響する。
［金］は、借金額に対する利息の比率。
その他は、それを1購入するために必要な金の量。

④コマンド
自国に出す命令を選ぶ。

地図画面

戦略画面でＬ１またはＲ１ボタンを押すと、シナリオ１は東海・近畿地方、シナリオ２～５は日本全体の地図が表示されます。
このとき、コマンドを出せる国には、が表示されます。もう1度Ｌ１またはＲ１ボタンを押すと、戦略画面に戻ります。



【メッセージを見落とすなかれ】 POINT

戦略画面の下に表れるメッセージは、自国のことばかりでなく、他国の様子も教えてくれます。このメッセージを甘く見ていては、せっかくのチャンスをみすみす逃してしまいます。情報に敏感になることが、天下統一の早道です。



諸国で戦争が起きた。攻め込むチャンスだ

戦略のコマンド

戦略のコマンドは５種類あります。
自国に順番が回ってきたら、コマンドを１つ出せます。

凡例

▲	そのコマンドを実行したときの良い点	✖	そのコマンドを実行できないとき
▼	そのコマンドを実行したときの良くない点	病	病気中の大名がコマンドを実行したときの影響

軍事コマンド

●戦争・移動・兵雇・忍雇・訓練・編成

戦争や部隊の訓練など、軍事行動をします。

戦　争

隣接する他国に攻め込みます（戦争に出陣する→P.36）。戦争には、兵力と同量の金が必要です。

✖	兵力か金・兵糧が０のとき その国と同盟関係にあるとき
病	本国では実行できない 属領では兵士数の1/4まで出陣できる

移動

隣接する自国に、兵士を移動させます。大名が移動すると、移動先の国が新しい本国となります。

制	兵士のみ移動できる（大名は移動できない）

兵雇

兵士を雇います。兵士の値段は相場によって変動します。

▲	兵力が上がる
▼	兵忠・訓練度・武装度が下がる

忍雇

忍者を他国に送りこみ、策略を仕掛けます。数が多いほど効果が大きくなります。忍者の値段は相場によって変動します。

▼	失敗すると大名の魅力が下がる、忍者が相手国に寝返り自国に策略を仕掛けてくることがある

●民反

にせの情報を流し、住民にその国の大名に対する不信感を抱かせます。

▲	その国の民忠と民財が下がる（成功時のみ）

●兵反

にせの情報を流し、兵士にその国の大名に対する不信感を抱かせます。

▲	その国の兵忠が下がる（成功時のみ）

●堤防

その国の堤防を破壊します。

▲	その国の治水度・兵糧が下がる（成功時のみ）

●暗殺

大名を暗殺します。

▲	その大名が死亡する（成功時のみ）

●大火

町に火を放ち、大火事を起こします。

▲	その国の町の価値が下がる（成功時のみ）

訓　練

兵士を訓練します。

▲	訓練度が上がる
✖	兵力が0のとき 現在の訓練度がその国の最大値のとき

編　成

各部隊の兵士人数の割合を変更します（住民と兵士→P.7）。金30が必要です。

各部隊は、はじめは20％ずつに設定されています。第1部隊には大将がいるため、0％にできません。

民政コマンド

●年貢・輸送・開発・商人・施し

国の開発や商人との取引など、内政を行います。

年　貢

年貢率を1～100％の間で変更します。はじめはどの国も20％に設定されています。

本願寺光佐の治める国は、一揆で国を勝ちとったため、一揆が発生しないかわりに、年貢率を31％以上にできません。

●年貢率を上げると

▲	秋に徴収する金・兵糧の量が増える
▼	民忠と民財が下がる、収穫量が減ることがある 一揆が起きやすくなる、大名の魅力が下がる

●年貢率を下げると

▲	民忠と民財が上がる、大名の魅力が上がる
▼	秋に徴収する金・兵糧の量が減る

輸送

自国へ金と兵糧を輸送します。

✖	輸送先の国の金と兵糧が最大値のとき

開発

町造り・治水工事・開墾（かいこん）など、国の開発をします。それぞれの値がどれだけ上がるかは、使う金の量によります。

✖	現在の価値がその国の最大値のとき
病	効果が半分になる

●町

町を造り、町の価値を高めます。

▲	秋の税収入が増える 商人から借りられる金の量が増える
▼	民財が下がる

●治水

治水工事をして、治水度を上げます。

▲	台風の被害が小さい、米の収穫量が増える

●開墾

開墾を行い、石高（兵糧の生産量）を上げます。

▲	米の収穫量が増える
▼	治水度と民忠が下がる

商人

商人と取引をします。

✖	その国に商人がいないとき

●借金

商人から金を借ります。利息を含めて、その国の町の価値と同じ数まで金を借りられます。金の相場が低いほど、少ない利息で借金ができます。借金は、秋になると自動的に返済されます。金が足りないと、次の年に持ち越されます。

▲	金の相場が上がる

●返済

商人に借金を返済します。

▲	金の相場が下がる

●米売

商人に兵糧を売ります。

▲▼	兵糧の相場が下がる

●米買

商人から兵糧を買います。

▲▼	兵糧の相場が上がる

●武具

商人から武具を買います。

▲	武装度が上がる
▼	武具の相場が上がる
✖	兵力が0のとき

施し

住民や兵士に、金や兵糧を施(ほどこ)します。

▲	大名の魅力が上がる

●米民

住民に兵糧を施します。

▲	民忠と民財が上がる

●米兵

兵士に兵糧を施します。

▲	兵忠が上がる

●金民

住民に金を施します。

▲	民忠と民財が上がる

●金兵

兵士に金を施します。

▲	兵忠が上がる

外交コマンド

●不戦・婚姻・寝返

不戦同盟や婚姻などの外交を行います。
すでに同盟関係にある国は、地図上に◎が表示されます。

不戦

他国と不戦(同盟)を結びます。申し込みに応じた国は、金を要求します。金を渡すと不戦が成立します。隣接するすべての国と不戦を結べます。季節が経過するごとに不戦の効果は薄れます。

▲	成立するとその国に攻め込まれる確率が下がる
▼	大名の野心が下がる 失敗するとさらに野心が下がる
難	成功する確率が低い

婚姻

他国の姫を嫁に迎えます。申し込みに応じた国は、金を要求します。金を渡すと婚姻が成立します。7国まで婚姻を結べます。年数が経過するごとに婚姻の効果は薄れます。
婚姻は、本国でのみ実行できます。

▲	成立するとその国に攻め込まれる確率が大きく下がる、両国の属領同士の不戦同盟が成立する
▼	大名の野心が下がる 失敗するとさらに野心・運・魅力が下がる
✖	本国ではないとき
難	成功する確率が低い

寝返

忍者に金を持たせて他国に送りこみ、その国の住民に金を分け与えます。金が11以上必要です。

▲	成功すると相手国の石高と民忠が下がる、住民の一部が自国にやってくる、自国の石高が上がる
▼	失敗すると大名の魅力が下がる、相手の金が上がる

其他コマンド

●情報・属領・休養

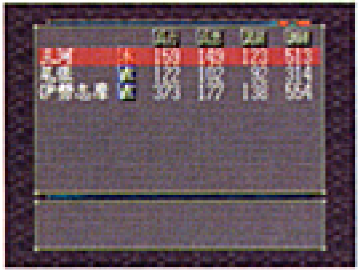
いろいろな情報を見たり、休養したりします。

情報

国や大名の情報を見ます。このコマンドを実行後、続けて他のコマンドを出せます。

●属領

本国と属領のデータの一覧を見ます。その国の国データが表示されます。



方向キーの左右でデータを、上下で国を切り替える

✖ | 属領がないとき

●自国

現在、コマンドを実行している国のデータを見ます。その国の国データ・大名データが表示されます。



国データとともに大名データも表示される

●他国

他国の国データを見ます。表示されるデータは、自国と同じです。1国の情報を1回見るのに、金10が必要です。密偵が捕まって他国の情報が見られないことがあります。同じ季節にいくつでも見ることができます。

属　領

属領の統治をコンピュータに委任したり、委任状態を解除したりします。

✖	属領がないとき

●直轄

全属領の委任状態を解除し、命令を下せるようにします。

●委任

全属領の統治を委任します。統治方法を商業・軍事・バランス・生産の中から選びます。

●各国

１つの属領の統治を委任したり、委任状態を解除します。統治方法を次の５つから選びます。

商業	町の価値や民財を上げることに重点を置く
軍事	兵忠や訓練、武装を上げることに重点を置く
バランス	開発や軍備強化をバランスよく行う
生産	石高や民忠を上げることに重点を置く
直轄	統治の委任を解除し、命令を下せるようにする

休　養

体を休めます。休養は１回につき10季節までです。休養する期間（季節の数）を決めます。

▲	１季節経過するごとに健康値が回復する
▼	コマンド（戦争コマンドを含む）を実行できない
✖	本国ではないとき

機能コマンド

●中断・設定

ゲームのセーブや終了、機能設定の変更などを行います。このコマンドを実行後、続けて他のコマンドを出せます（セーブ・ロード・終了→P.15）。

中断

ゲームのセーブやロード、終了をします。

●セーブ

それまでプレイした内容をセーブ（保存）します。

●ロード

セーブした内容をロード（再開）して、ゲームを始めます。このとき、プレイ中のゲームは終了します。

●終了

ゲームを終了します。１人プレイのときは、コンピュータのデモプレイを見ることもできます。デモプレイを終了するには、スタートボタンを押します。
複数プレイのときは、終了したプレイヤーの大名をコンピュータが担当します。

設定

アニメ表示や言葉などの機能設定を変更します。

●アニメ

コマンドを実行するときなどに表示されるアニメーションの（見る／見ない）を切り替えます。

●ウェイト

メッセージの表示時間を（1～10）の10段階から選びます。数が小さいほど表示時間は短くなります。

●戦争

他国同士の戦争の（見る／見ない）を切り替えます。

●言葉

メッセージの（標準語／方言）を切り替えます。

●音楽

BGMの（ステレオ／モノラル）を切り替えます。

【時は金なり】 POINT

コマンドは、１季節に１つしか実行できません。そのときの状態に合ったコマンドを実行していかなければ、時は無駄に過ぎていき、大名の寿命がすぐにやってきてしまいます。どうすれば効率よくコマンドを実行できるか、そのポイントを少しだけ伝授しましょう。

●商人をうまく使う

ゲームの序盤は金が少ないため、実行できるコマンドが限られることがあります。こんなときは商人から借金をしたり、米を売って金に替えるのもひとつの手です。序盤の開発・施しは、後々大きな国力となり、有利にゲームを進められるきっかけになります。

●兵訓練は戦争に勝ってから

兵士を雇ったら、訓練をして訓練度を上げましょう。しかし、必要以上の訓練は時間の無駄です。訓練は、戦争に勝って大名の知力を上げてから行うとよいでしょう。

●金・兵糧の輸送は計画的に

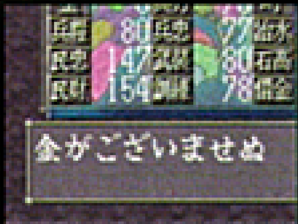
金の必要なコマンドを実行するときに金がなかったら、１季節を無駄にしてしまいます。金の少ない国への輸送は、早めにしましょう。



借金も、ときには必要だ



知力が高い方が訓練度も上がりやすい



こんなことにならないよう……

戦争に出陣する

戦争では、他国を自国の領土にしたり、他国の侵略から自国を守ったりします。
戦争に勝利すると、その国は勝利国の領土となります。

「戦争の準備」

戦争の発生

次のようなときに戦争になります。

a）他国に攻め込んだとき。
b）他国から攻め込まれたとき。
c）本国で謀叛が起きたとき。
d）本国で一揆が起こり、説得しなかったとき。

戦争の準備

他国に攻め込むときは、戦争の準備をします。

①軍事コマンドの［戦争］を選び、攻め込む国を選びます。
②兵士の数と兵糧の量を決めます。連れていく兵士の数だけ金が必要です。
③大名自身が出陣するかどうかを決めます（本国のみ）。

他国に攻め込まれたときや、謀叛または反乱が起きたときは、準備をせずに戦争に突入します。

「戦争画面の見方」

戦争になると、画面は戦略画面から戦争画面に切り替わります。



①経過した日数
戦争は１日単位で進み、最大30日。

②攻撃側の残米・金
残りの兵糧と金が表示される。

③守備側の残米・金
残りの兵糧と金が表示される。

④戦場の地図
地形によって有利不利がある。

戦場の地図は、山や平地、川などの地形のマスで構成されています。この地図の範囲内で戦います。



●城
戦場国の城。攻撃側の部隊が城に入ると、守備側の兵忠が下がる。

●平地

●山地
平地よりも攻撃・防御が有利。

●山岳地
進入できない。

●川・湖・海
進入できない。

●町
戦場国の町。部隊が町に入って戦うと、町の価値が下がる。

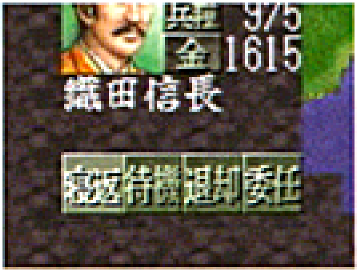
戦争の進め方

1．部隊の配置



戦争画面（→P.37）になったら、守備側→攻撃側の順に、第１部隊から配置をします。守備側は、山岳地・川・湖・海以外ならどこにでも配置できます。攻撃側は、◯の表示されているマスにのみ配置できます。１つのマスには１部隊しか配置できません。

2．戦争コマンドの実行



守備側→攻撃側の順に、［移動］や［攻撃］などの戦争コマンドを実行します。１日に出せるコマンドは、１部隊につき１つです。両軍が戦争コマンドを出し終えると、１日が終了します。１日経過するごとに、兵糧が少しずつ減ります。30日が経過すると、戦争は自動的に終了します。

3．勝利条件

次のいずれかのとき、戦争に勝ったことになります。

a）敵の第１部隊を全滅させたとき。

b）敵軍の兵糧が０になったとき。

c）敵軍が退却したとき。

守備側は、次のときも勝利になります。

d）30日が経過したとき。

e）第１部隊どうしが相討ちで全滅したとき。

4．戦争終了後

【攻撃側が勝ったとき】……戦場国は攻撃側のものとなります。大名自身が出陣していたときは、その国が新しい本国となります。さらに守備側の大名が死亡したときは、その大名が治めていた本国・属領のすべてが攻撃側のものとなります。

【守備側が勝ったとき】……攻撃側の残った兵士、兵糧、金が守備側のものとなります。攻撃側の大名が死亡したときは、その大名が治めていた本国・属領すべてが守備側のものとなります。

【謀叛（むほん）・一揆のとき】……戦争に勝ったときは、そのまま国を統治できます。謀叛（むほん）軍に勝ったときは兵忠が、一揆（いっき）軍に勝ったときは民忠が下がります。大名が属領に退却したり死亡したときは、戦場国に新しい大名が登場し、本国として治めます。大名が戦争で死亡したときは、その大名が治めていた属領は空白地となります。

【戦争してみよう】

POINT

●まずは戦争準備

①攻撃する国を決める

隣接する国の中から攻撃する国を選ぶ。

②準備を整える

国に残る兵士や兵糧の数にも注意。



自国に残す兵士も、忘れないように

●全部隊配置につけ

③部隊を配置する

敵軍の配置や行き止まりにも気をつけて。



速攻で攻めるか長期戦で臨むか

●いよいよ戦闘開始

④戦闘開始

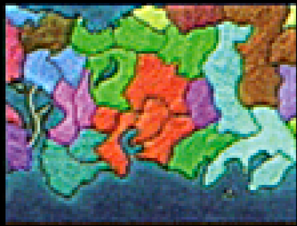
狙うは第１部隊。長期戦は避けたい。

⑤勝敗の決定

敵の第１部隊が全滅！　我が軍の勝利が決定。

⑥戦略画面へ

敵国が自分の色に塗りかえられた。



自国が増えたぞ！

戦争中の情報

戦争画面でスタートボタンを押すと、両軍の残り兵士数と戦争データが表示されます。×ボタンを押すと、戦争コマンドの入力に戻ります。



戦争データには次のものがあります。



●大名の顔
戦争中の大名。謀叛と一揆のときは、攻撃側の顔は表示されない。

●大名の名前
大名の名前。謀叛では謀叛軍、一揆では一揆軍の種類が表示される。

●武装
兵士の武装度。謀叛軍と一揆軍に武装はない。

●金
残っている金の量。

●兵糧
残っている兵糧の量。

●兵力
残っている兵士数。

●兵忠
兵士の忠誠度。謀叛軍と一揆軍に兵忠はない。

●訓練
兵士の訓練度。謀叛軍と一揆軍に訓練はない。

戦争のコマンド

戦争のコマンドは６種類あります。移動は移動するマスを、攻撃は攻撃する部隊を選びます。移動・攻撃以外のコマンドを出すには、Ｌ１またはＲ１ボタンで戦争コマンドを表示させます。待機するときは×ボタンを押します。
自軍に攻撃の順番が回ってきたら、１部隊につき１つ戦争コマンドを出します。

凡例

▲ そのコマンドを実行したときの良い点	✖ そのコマンドを実行できないとき
▼ そのコマンドを実行したときの良くない点	

移動

部隊を隣接するマスに移動させます。移動させるマスをカーソルで選びます。他の部隊がいるマスや、山岳地・川・湖・海には移動できません。

攻撃

隣接する敵部隊を攻撃します。攻撃する部隊をカーソルで選びます。攻撃力は、部隊の基本兵力や地形などによって決まります。戦争に大名が参加していると、全部隊の攻撃力が２倍になります。残り兵士数は部隊の下に表示されます。兵士数が０になると、部隊は全滅します。

寝返

敵軍の兵士を自軍に引き入れます。寝返りさせるには金が必要です。寝返らせる部隊と金の量を決めます。このコマンドは回数に数えません。第１部隊のみ実行できます。

▲	敵軍の兵忠が下がる、成功するとその部隊の一部が自軍第１部隊の兵士になる
▼	密偵が敵軍に捕まることがある
✕	金の量が兵士数より少ないとき 第１部隊がコマンドを出す順番ではないとき 謀叛と一揆のとき

待機

次の順番が来るまで、何もせず、その場所に待機します。

退却

敵に降伏し、大将を退却させます。退却を選ぶと、退却できる国の一覧が表示されます。どの国に退却するかを選びます。第１部隊のみ実行できます。

▼	すべての兵力・金・兵糧を戦場国に置いていく
✕	戦場国に隣接する本国か属領がないとき 第１部隊がコマンドを出す順番ではないとき

委任

コマンド入力を、戦争終了までコンピュータに委任します。第１部隊のみ実行できます。

✕	第１部隊がコマンドを出す順番ではないとき

季節とイベント

イベントの内容

プレイ中には、いろいろなイベントが発生します。イベントには、ある季節にだけ起こるものと、突然起こるものがあります。イベントが起こると、データが増減します。

凡例

▲ イベントが発生したときの良い点　▼ イベントが発生したときの悪い点

春

基本相場が決定する。

大名が1歳年をとる。

▼ 健康値が1下がる

夏

台風が起こることがある。

▼ 石高・民財・治水が下がる

秋

住民から税を徴収する。

▲ 国の金と兵糧が増える

兵士へ金と兵糧を給付する。
金と兵糧が足りないと兵力が下がる。

▼ 兵士の数だけ金と兵糧が減る

借金を返済する。

▼ 金が減る

その他

疫病が発生する。

▼ 石高・民財・兵力が下がる
健康値が下がる（本国のみ）

大名が病気になる。

▼ 出せないコマンドや効果が減るコマンドがある

謀叛が発生する。
謀叛が発生すると戦争が始まる。属領で発生すると、勝敗の結果のみ表示される。

▼ 本国と属領の民忠と兵忠が下がることがある

一揆が発生する。
金をすべて渡して一揆軍を説得することができる。説得しなかったり、金が少ないと一揆が治まらないことがある。説得しないときは戦争が始まる。属領で発生した場合は、勝敗の結果のみ表示される。

空白地の入札が行われる。

他国から同盟・婚姻の使者が来る

▲ 応じると金が増える
その国から攻め込まれる確率が下がる

【入札で楽して国を手に入れよう】 POINT

大名が死亡して空白地ができると入札が行われます。自国が空白地に隣接していると、入札に参加できます。空白地は、入札で最も多く金をかけた国のものになります(手に入らなかった場合、金は戻ってくる)。空白地に隣接する国の大名が1人のときは、入札は行われません。



入札では本国の金をかけることになるぞ

データを読みとる

国データ

**戦略画面には、国のデータが表示されます。
各データの最小値は０、最大値は国によって異なります。**

凡例

高	値が高いと有利な状況	▲	値が上がるコマンド・状況
低	値が低いと不利な状況	▼	値が下がるコマンド・状況



●大名の名前

●国の色

その大名の本国・属領はこの色で表示される。

●国の種類

本国／属領の別と統治方法を表す。

●国名

●病気マーク

大名が病気中のときのみ表示される。

●各データ

金

国にある金の量です。

▲	住民から税金を徴収する、借金する、兵糧を売る
▼	兵士へ金を支払う、借金を返済する、金の必要なコマンド（兵雇など）を実行する

兵糧

国にある兵糧の量です。千石単位で表示されます。

▲	住民から兵糧を徴収する、兵糧を買う
▼	兵士へ兵糧を給付する、兵糧を売る、戦争する、兵糧の必要なコマンド（施しなど）を実行する

民忠

住民１人が、大名に誓っている忠誠の度合いです。

高	兵糧の収穫量が増える 住民から徴収する税金が多い
低	兵糧の収穫量が減る、住民から徴収する税金が少ない、一揆が起きやすい
▲	住民に金や兵糧を施す
▼	開墾する、年貢率を上げる

民財

住民１人あたりの財力です。

高	住民から徴収する税金が多い
低	住民から徴収する税金が少ない、一揆が起きやすい
▲	住民に金や兵糧を施す
▼	町造りをする、年貢率を上げる

兵力

国にいる兵士の数です。千人単位で表示されます。

▲	兵士を雇う
▼	本国や属領に移動させる、戦争する

兵忠

兵士１人が、大名に誓っている忠誠の度合いです。

高	戦争時に攻撃や防御の効果が高い
低	戦争時に攻撃や防御の効果が低い、戦争時に寝返ることがある、謀叛が起きやすい
▲	兵士に金や兵糧を施す
▼	兵士を雇う

武装

兵士１人が、武具で身を固めている度合いです。

高	鉄砲隊の比率を高くできる、戦争時に防御力が高い
低	鉄砲隊の比率を高くできない 戦争時に防御力が低い
▲	商人から武具を買う
▼	兵士を雇う

訓練

兵士の鍛えられている度合いです。

高	戦争時に攻撃力や防御力が高い
低	戦争時に攻撃力や防御力が低い
▲	訓練する
▼	兵士を雇う

町

国の繁栄度、町としての価値です。

高	住民から徴収する税金が多い 借金できる額が多い
低	住民から徴収する税金が少ない 借金できる額が少ない
▲	町造りをする
▼	町で戦闘が行われる

治水

石高(こくだか)に対して治水工事の行われている度合いです。

高	台風の被害が小さい、兵糧の収穫量が多い
低	台風の被害が大きい、兵糧の収穫量が少ない
▲	治水工事をする
▼	台風の被害を受ける、開墾する

石高

兵糧の生産高です。

高	兵糧の収穫量が多い
低	兵糧の収穫量が少ない
▲	開墾する
▼	台風の被害を受ける

借金

商人から借りている金の量です。秋になると自動的に返済されます。

▲	借金する
▼	借金を返済する

「大名データ」

其他コマンドの［情報］で自国か他国のデータを見たとき、国データの横に大名のデータが表示されます。年齢以外のデータの最小値は０、最大値は210です。

年齢

現在の年齢です。春に１歳年をとります。

健康

体調を表します。この値が０になると、死亡します。

高	寿命が延びることがある
低	病気にかかりやすい
▲	休養する
▼	春がくる、病気になる、自国に疫病がはやる

野心

天下統一の野望を、どれだけ抱いているかを表します。

高	他国に不戦や婚姻を申し込むとき成功しやすい
低	他国に不戦や婚姻を申し込むとき失敗しやすい
▲	戦争に勝つ
▼	他国に不戦や婚姻を申し込む（成否に関係なく）不戦同盟や婚姻に失敗するとさらに下がる

運

運の良さを表します。値は季節ごとに変化します。

高	コマンド成功率が高い、他国に攻め込まれにくい
低	コマンド成功率が低い、他国に攻め込まれやすい
▼	他国に婚姻を申し込んで失敗する 他国に攻め込まれる

魅力

その国の住民や兵士を引きつける力を表します。

高	他国に婚姻を申し込んだり寝返りさせるとき成功しやすい
低	他国に婚姻を申し込んだり寝返りさせるとき失敗しやすい、謀叛や一揆が起きやすい
▲	住民や兵士に金や兵糧を施す 年貢率を下げる、戦争に勝つ
▼	婚姻や寝返りに失敗する 年貢率を上げる、戦争に負ける

知力

知恵の働きを表します。

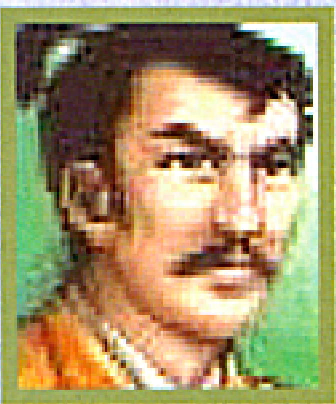
高	コマンドの成功率が高い、訓練度の上昇率が高い
低	コマンドの成功率が低い、訓練度の上昇率が低い
▲	戦争に勝つ
▼	戦争に負ける

大名別攻略法

（尾張）1534~1582

織田信長

おだのぶなが



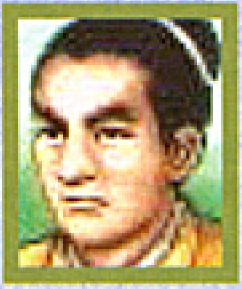
尾張国守護代家臣であった織田信秀の三男に生まれる。異様な風采と野蛮な立ち居振る舞いから、人々に「尾張の大うつけ者」と呼ばれた。
父信秀が死ぬと、信長は家督を継いだ。遠江駿河の今川義元を桶狭間の合戦で破ると、徳川家康と同盟を結び、美濃をも攻略した。その後、つぎつぎと諸大名を倒し、勢力を拡大していった。天下統一も目前かと思われたとき、臣下明智光秀の謀叛にあい、京都本能寺で自害した。



攻略指南～シナリオ２

隣接国は３国と少なく、まだ戦力も低い。ここは一気に徳川攻めはどうだろう。ここを攻略しても隣接国は２国しか増えず、後の展開が楽になる。史実では、長い間同盟を組んでいた徳川家康だが、ここは一気に倒してしまおう。

大名別攻略法

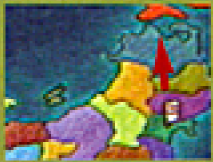


(陸前)1544~1585

伊達輝宗

だててるむね

伊達氏16代目。父晴宗の時代に権勢をふるった家臣の牧野・中野氏らを粛清する一方で、近隣の最上・相馬氏とも戦いを繰り広げた。41歳で息子政宗に家督をゆずるが、1年後に息子の目前で畠山義継の手にかかって倒れた。



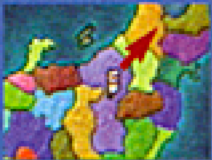
攻略指南～シナリオ2

南には上杉、北条など強大な国が多く、いきなり南下するのは難しい。まずは北上して、東北の統一を考えよう。東北を統一すると、多くの生産国を作ることができる。そうしたら、上杉謙信と雌雄を決する番だ。

(越後上野)1530~1578

上杉謙信

うえすぎけんしん



攻略指南～シナリオ2

隣接国も多く、戦争を仕掛けにくい国だ。そこで、強大な武田・北条と同盟を組み、戦力の低い東北攻略はどうだろう。史実のように信玄と戦っても、隣接国が多くなるうえ、兵力が分散されてしまいメリットはない。



19歳で越後守護代長尾家の家督を相続する。当時の越後は、長尾政景の反乱など、多くの内乱を抱えていたが、謙信は着実に鎮圧していった。生涯を通して領土に対する野心を持たず、義を貫いて行動した武将とされる。



(甲斐信濃)1521~1573

武田信玄

たけだしんげん

甲斐守護武田信虎の子。父信虎と対立していた信玄は、信虎を駿河へ追放すると家中を統一。その後、信玄は信濃に着々と版図を広げ、「甲斐の虎」と周囲に恐れられるようになる。越後の上杉謙信と、川中島において激烈な戦いを繰り広げる。



攻略指南~シナリオ2

石高が低く隣接国も多いため、攻めるのに難しい国だ。ここは全軍で北条攻めはどうだろう。戦争に勝ったら、武蔵を本国にするのだ。少々手荒な手かもしれないが、武蔵は生産国も作りやすく後の展開が楽になるだろう。

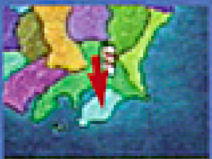
(武蔵伊豆)1515~1571

北条氏康

ほうじょううじやす



後北条家の3代目にあたる。山内上杉・扇谷上杉両氏を打倒し、有力大名に囲まれていた北条家の基盤を安定させた。また、武田・今川と姻戚関係を結び、上杉謙信に対抗する。民政に気を配り、後北条氏の全盛時代を築いた。



攻略指南~シナリオ2

国力は高いが、周りは今川・武田・上杉といった歴戦の雄がひしめいている。そこで、まずは里見を攻めて生産国を作ろう。生産国を作ったら、強力な国とは同盟をして、北上していくのが良いだろう。



(遠江駿河)1519~1560

今川義元

いまがわよしもと

今川氏親の三男。兄氏輝が死亡すると、家督を継ぎ、遠江駿河の大名となる。隣国三河を制圧すると、武田・北条氏と同盟を組み、東方の憂いを断つ。上洛めざして尾張に侵攻中、桶狭間において織田信長の奇襲にあい、敗れた。



攻略指南~シナリオ2

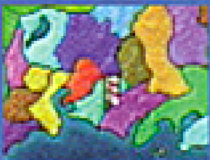
武田・北条は強大なので史実通り同盟を組み、徳川攻めをするのが得策だろう。戦争に勝ったらそのままの勢いで信長攻めにかかるのも良い。序盤の信長の戦力はさほど高くない。叩くなら今のうちだ。

徳川家康

とくがわいえやす

(三河)1542~1616





攻略指南~シナリオ2

織田・今川の強国に挟まれ、序盤は正直いって厳しい。まずは国力のアップに努めよう。隣接国が他国に攻めて、戦力が手薄になり始めたら、戦争を仕掛けてみよう。ただしいっぺんに織田・今川両国を敵に回さないように。

松平広忠の子。今川義元の人質として少年期を過ごす。義元が桶狭間で敗れると独立し、織田信長と同盟を結んだ。三河を統一してのちは、遠江、駿河をつぎつぎと手にいれた。そして信長が死亡すると、甲斐・信濃をも支配下に置いた。

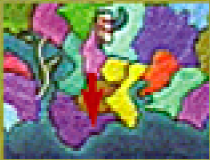


（山城）1537〜1597

足利義昭

あしかがよしあき

12代将軍足利義晴の次男に生まれた。兄の13代将軍義輝が殺害されると、義昭は織田信長に奉じられ、将軍職についた。しかし、実権は信長に握られたため、信長と対立。反信長勢力を結集し、信長包囲作戦をはかったが、敗れた。



攻略指南〜シナリオ２

周りを強国に囲まれ、かなり厳しい情勢。国力は高いので、周りが力を蓄えるうちに速攻で攻め込もう。まずは、比較的戦力の低い紀伊半島の筒井・六角あたりを攻めるのがいいだろう。信長と不戦同盟しておくのも効果的だ。

（安芸長門）1497〜1571

毛利元就

もうりもとなり

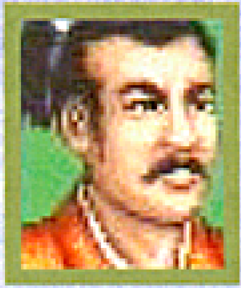


毛利弘元の次男。27歳のとき、異母弟元綱を討って家督を継ぎ、毛利氏の後ろだてであった尼子氏と絶縁した。その後、尼子晴久を破り、大名としての地歩を築く。武略・智謀を駆使して、中国地方のみならず九州や四国まで勢力を広げた。



攻略指南〜シナリオ２

隣接国が３国しかないうえ、どの国も国力が低いが年齢が高いため寿命になるのも早い。素早い戦略が要求される。まずは九州を統一して、地盤を固めよう。生産国が多くなり、国力が強化されたら、信長と対決だ。

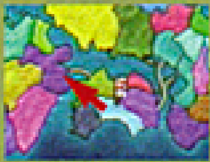


長宗我部元親

（土佐）1539~1599

ちょうそかべもとちか

幼いころは「姫若子」とあざけられたが、遅い初陣で大手柄を立て、面目を施した。順調に土佐を統一した後、勢いに乗って四国を統一し、本土出兵をもくろんだが、すでに強大な権力を手にしていた秀吉の前に降伏した。



攻略指南～シナリオ2

四国は弱小国しかないため、まずは四国の統一をめざそう。四国を統一すると、生産国ができ、がぜん有利に戦略を進められる。その後は、阿波にのみ兵力を残して、九州の統一をめざそう。

島津貴久

（薩摩大隅）1514~1571

しまずたかひさ



攻略指南～シナリオ2

薩摩大隅は日本最南端にあるので、そのまま北上し九州統一をめざそう。九州を統一すると、生産国が多く作れるので、それからはさほど難しくないだろう。戦況を見て四国に攻めるか毛利攻めをするか考えよう。



島津忠良の長男として生まれた。13歳のとき、薩摩守護の島津勝久の養子となる。家督を譲られて守護となるが、勝久が復帰したため、名目だけの守護となってしまう。父忠良と力をあわせ、薩摩の領地を固め、やがて薩摩統一を成し遂げた。

コマンド一覧

軍事

26ページ～28ページ

戦争		隣接する国へ攻め込む
移動		隣接する自国に兵士を移動させる
兵雇		兵士を雇う
忍雇	民反	他国の民忠・民財を下げる
	兵反	他国の兵忠を下げる
	堤防	他国の堤防を破壊する
	暗殺	他国の大名を暗殺する
	大火	他国に大火事を起こさせる
訓練		兵士を訓練する
編成		部隊を編成する

民政

28ページ～30ページ

年貢		年貢率を変更する
輸送		自国へ金や兵糧を移動させる
開発	町	町を造る
	治水	治水工事をする
	開墾	開墾する
商人	借金	商人から金を借りる
	返済	商人に金を返却する
	米売	商人に兵糧を売る
	米買	商人から兵糧を買う
	武具	商人から武具を買う
施し	米民	住民に兵糧を施す
	米兵	兵士に兵糧を施す
	金民	住民に金を施す
	金兵	兵士に金を施す

外交 31ページ	不戦			他国と不戦同盟を結ぶ
	婚姻			他国に婚姻を申し込む
	寝返			他国の住民を寝返らせる
其他 32ページ〜33ページ	情報	属領		属領の国データの一覧を見る
		自国		自国の国データを見る
		他国		他国の国データを見る
	属領	直轄		全属領の委任状態を解除する
		委任		全属領の統治を委任する
		各国		委任／直轄を一国ずつ決める
			商業	おもに金を増やす統治を任せる
			軍事	軍事に重点を置いた統治を任せる
			バランス	バランスのとれた統治を任せる
			生産	石高と民忠の増加に重点を置いた統治を任せる
			直轄	属領の委任状態を解除する
	休養			何もせず、体を休める
機能 34ページ	中断	セーブ		ゲームのプレイ内容を保存する
		ロード		ゲームを再開する
		終了		ゲームを終了する
	設定	アニメ		アニメを見るかどうかを選ぶ
		ウェイト		メッセージの速さを変更する
		戦争		他国の戦争を見るかどうかを選ぶ
		言葉		メッセージの方言／標準語を選ぶ
		音楽		BGMのステレオ／モノラルを選ぶ
戦争 42ページ〜43ページ	移動			部隊を移動させる
	攻撃			敵の部隊を攻撃する
	寝返			敵の兵士を寝返らせる
	待機			その場所で待機する
	退却			敵に降伏し、退却する
	委任			コマンド入力をコンピュータに委任する

さくいん